

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-297824

(43)Date of publication of application : 11.10.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

A63F 5/04

A63F 7/02

(21)Application number : 2001-096234

(71)Applicant : KONAMI PARLOR ENTERTAINMENT
KK

(22)Date of filing : 29.03.2001

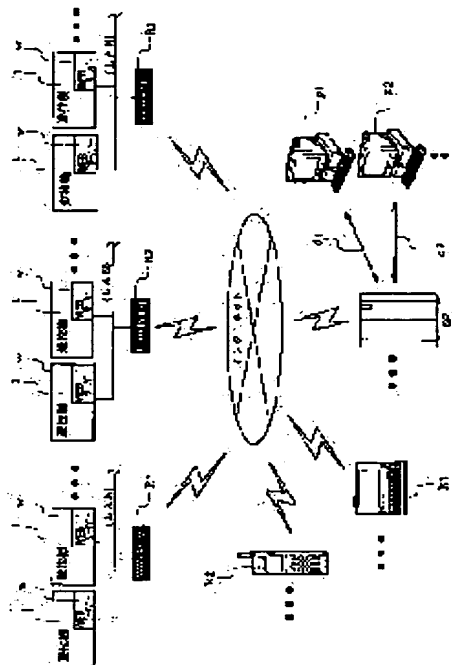
(72)Inventor : KATO SADAHITO

(54) GAME MACHINE AND GAME MACHINE NETWORK SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine and a game machine network system capable of realizing a low-cost remote management system enabling a system- processing to an arbitrary game machine from a computer terminal machine at a remote place for performing various settings of the game machine and collecting information on the game machine.

SOLUTION: This game machine network system is provided with a game machine including a WEB server connected to the Internet or a network of the intranet and connected to a memory of a main body control part. The WEB server is provided with an information processing means for processing the management information of the game machine through the network using the computer terminal machine.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 01.08.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 11.01.2005

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-297824

(P2002-297824A)

(43) 公開日 平成14年10月11日 (2002. 10. 11)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z 2 C 0 8 8
	5 0 4		5 0 4
A 6 3 F 5/04	5 1 2	A 6 3 F 5/04	5 1 2 B
7/02	3 2 8	7/02	3 2 8

審査請求 有 請求項の数15 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2001-96234(P2001-96234)

(22) 出願日 平成13年3月29日 (2001. 3. 29)

(71) 出願人 501016847

コナミバーレーエンタテインメント株式会
社

東京都新宿区西新宿一丁目6番1号

(72) 発明者 加藤 禎人

東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 コナ
ミバーレーエンタテインメント株式会社内

(74) 代理人 100071054

弁理士 木村 高久

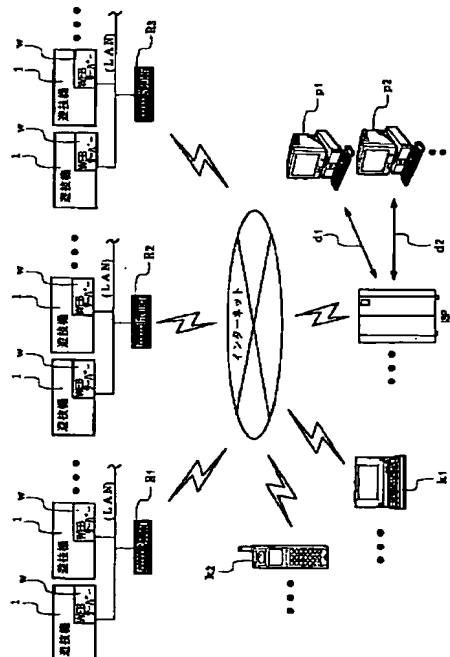
F ターム(参考) 2C088 CA01 CA05 CA06 CA07 CA08
CA13

(54) 【発明の名称】 遊技機および遊技機ネットワークシステム

(57) 【要約】

【課題】 本発明の課題は、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムが実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムを提供することにある。

【解決手段】 本発明に関わる遊技機ネットワークシステムは、インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備える遊技機を具備する遊技機ネットワークシステムであって、WEBサーバーは、コンピュータ端末機を使用しネットワーク介して遊技機の管理情報を処理する情報処理手段を具えることを特徴としている。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続される W E B サーバーを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続される W E B サーバーを備える遊技機を具備する遊技機ネットワークシステムであって、前記 W E B サーバーは、コンピュータ端末機を使用し前記ネットワーク介して遊技機の管理情報を処理する情報処理手段を具えることを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【請求項 3】 前記管理情報は、前記遊技機を制御するデータであり、前記情報処理手段は、前記データを変更するデータ変更手段であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 4】 前記管理情報は、前記遊技機のゲームモードの設定情報であることを特徴とする請求項 2 または請求項 3 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 5】 前記遊技機は、メダルなどの遊技媒体を賭けて遊技が開始された後、その遊技結果に応じて前記遊技媒体の払出し数が決定される遊技機であり、前記管理情報は、入賞となる前記遊技結果の発生の設定情報、または、入賞にもとづいて払い出される遊技媒体数の設定情報、または遊技中の表示内容、遊技演出の設定情報であることを特徴とする請求項 2 または請求項 3 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 6】 前記遊技機は、スロットマシンであり、前記管理情報は、所定の条件成立に応じて、遊技の進行を中断させる打ち止め条件の設定情報であることを特徴とする請求項 2 または請求項 3 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 7】 前記管理情報は、前記遊技機の売上情報であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 8】 前記管理情報は、前記遊技機の各種のゲームデータであることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 9】 前記遊技機は、メダルなどの遊技媒体を賭けて遊技が開始された後、その遊技結果に応じて前記遊技媒体の払出し数が決定される遊技機であり、前記各種のゲームデータは、所定期間における、メダル投入枚数またはメダル払い出し枚数または前記メダル投入枚数と前記メダル払い出し枚数との比率である出玉率であることを特徴とする請求項 8 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 10】 前記遊技機は、スロットマシンであ

り、

前記各種のゲームデータは、所定期間における、大当たりの役の成立回数または中当たりの役の成立回数または行なわれたゲームの回数であることを特徴とする請求項 8 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 11】 前記管理情報は、前記遊技機において発生したエラー内容情報であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 12】 前記管理情報は、前記遊技機において設定されたゲームモード情報であり、前記情報処理手段は、前記ゲームモード情報を表示する表示手段であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 13】 前記管理情報は、前記遊技機を制御するプログラムまたはデータであり、前記情報処理手段は、前記プログラムまたはデータを変更するプログラム変更手段であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 14】 前記ネットワークを介して前記遊技機の管理情報を処理するに際し、所定の認証手段により特定の処理者に限定したことを特徴とする請求項 2 から請求項 13 のいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項 15】 前記本体制御部のメモリは、各遊技機固有の遊技機識別 I D を有し、前記ネットワークを介して前記遊技機の管理情報を処理するに際し、前記遊技機識別 I D と入力 I D との照合を行ない、前記両 I D の合致時に前記処理が開始されることを特徴とする請求項 2 から請求項 14 のうちいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は遊技機に係り、より詳細には遠隔地のコンピュータ端末機からゲームモードの設定等のために任意の遊技機に対してシステム処理が可能である遊技機および遊技機ネットワークシステムの構成に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技機の管理者が遊技機の設定を行ったり、または遊技機の売上情報を取得する場合には、遊技機の設置場所へ赴き遊技機の調整用のドアを開けて直接作業、例えば、遊技機制御用プログラムのバージョンアップに際しては新バージョンのプログラムが焼き付けられた R O M (Read Only Memory) を遊技機内の古い R O M と交換する等、している。

【0003】上記直接作業以外の方法としては、店内において有線または無線を用いて遊技機から離隔した場所よりリモートで作業を行なう形態がある。

【0004】また、近年においては、ゲームセンター等で稼動している遊技機と遠隔地のコンピュータ端末機と

が電話回線等を介して接続され、該コンピュータ端末機を使用する作業者によって、遊技機へのコインの入力データ、遊技機の状態等が情報収集されたり、遊技機の状態設定等が行なわれている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上述した如く、遊技機の設定、遊技機の売上情報等の取得のために、作業者が遊技機の設置場所へ赴き遊技機に対し直接作業を行う方法は、各遊技機毎に作業を行なわねばならず、多大な作業量が発生するという問題がある。

【0006】また、店内において遊技機から離隔した場所よりリモートで作業を行なう方法は、上記の直接作業に比べれば省力化されるものの各店毎に作業が行なわれ、作業場所がそれぞれの店内に限定されてしまうととも、自店から他店の遊技機へのリモートの形態での作業は不可能となっている。

【0007】また、上述の遊技機と遠隔地のコンピュータ端末機とが接続される遊技機の遠隔管理システムは、それぞれ独自のプロトコルが採用され、遊技機を制御する該プロトコルに対応した専用のソフトウェアがそれぞれ遊技機に搭載されている。

【0008】従って、該遠隔管理システムは多数のプロトコルとそれに対応した専用のソフトウェアが必要であり、ソフトウェア等のシステム資源が累積的に増加しシステムコストが高騰している。

【0009】加えて、遠隔管理システムにおいて、遠隔地のコンピュータ端末機からそれぞれ専用のソフトウェアが搭載される遊技機を同時に制御することはソフトウェアが異なるため不可能であり、当業者においては、昨今の急速な情報技術の進展とも相俟って、より優れた遠隔管理システムが実現できる遊技機が強く望まれている。

【0010】本発明は上記実状に鑑み、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムが実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムの提供を目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するべく、本発明の請求項1に関わる遊技機は、インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備えることを特徴としている。

【0012】本発明の請求項2に関わる遊技機ネットワークシステムは、インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備える遊技機を具備する遊技機ネットワークシステムであって、WEBサーバーは、コンピュータ端末機を使用しネットワーク介して遊技機の管理情報を処理する情報処理手段を具えること

を特徴としている。

【0013】本発明の請求項3に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機を制御するデータであり、前記情報処理手段は、データを変更するデータ変更手段であることを特徴としている。

【0014】本発明の請求項4に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2または請求項3に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機のゲームモードの設定情報であることを特徴としている。

【0015】本発明の請求項7に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機の売上情報であることを特徴としている。

【0016】本発明の請求項8に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機の各種のゲームデータであることを特徴としている。

【0017】本発明の請求項13に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機を制御するプログラムまたはデータであり、前記情報処理手段は、プログラムまたはデータを変更するプログラム変更手段であることを特徴としている。

【0018】本発明の請求項14に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2から請求項13のいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記ネットワークを介して遊技機の管理情報を処理するに際し、所定の認証手段により特定の処理者に限定したことを特徴としている。

【0019】本発明の請求項15に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2から請求項14のいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記本体制御部のメモリは、各遊技機固有の遊技機識別IDを有し、ネットワークを介して遊技機の管理情報を処理するに際し、遊技機識別IDと入力IDとの照合を行ない、両IDの合致時に前記処理が開始されることを特徴としている。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、実施例を示す図面に基づいて、本発明を詳細に説明する。

【0021】本実施例である遊技機1は、図1に示すように、ゲームセンター等の店内において互いにLAN(Local Area Network)が構築され、ルーターR1、R2、…、Rn、専用回線(図示せず)を介しインターネットに接続されており、さらにサービスプロバイダISP(Internet Service Provider)から電話回線d1、d2、…を介し遊技機1の管理者が使用するパソコン(コンピュータ端末機)p1、p2、…に接続されている。

【0022】また、各遊技機1は、同時にインターネットを介し、さらに携帯電話網(図示せず)、PHS(Personal Handy-phone System)網(図示せず)等を経由し遊技機1の管理者が使用する携帯情報端末機(コンピュータ端末機)k1、携帯電話機(コンピュータ端末機)k2、…等に接続されている。

【0023】上記パソコンp1、p2、…、携帯情報端末機k1、…には、OS(Operating System)として例えば、WINDOWS Me(登録商標)が搭載され、ホームページを表示するための専用ソフト、例えばインターネットエクスプローラ(登録商標)(Internet Explorer(登録商標))と、電子メールを使用するためのメール専用ソフト、例えばアウトルック・エクスプレス(登録商標)(Outlook Express(登録商標))等がインストールされている。

【0024】上記遊技機1(11、12、…、1n)は、図2に示すように、それぞれIP(Internet Protocol)アドレスが付されるWEB(World Wide Web)サーバーw(w1、w2、…、wn)が内蔵され、ゲームセンターの店内において、遊技機1の管理者に使用され、ゲームセンターの1階に設置されるパソコン(コンピュータ端末機)Gp1および2階に設置されるパソコン(コンピュータ端末機)Gp2とともに、互いにLANとして接続されている。

【0025】なお、LANシステムとしてはイーサネット(登録商標)(Ethernet(登録商標))が採用されている。

【0026】上記パソコンGp1、パソコンGp2には、OS(Operating System)として例えば、WINDOWS Meが搭載され、ホームページを表示するための専用ソフト、例えばインターネットエクスプローラ(Internet Explorer)と、電子メールを使用するためのメール専用ソフト、例えばアウトルック・エクスプレス(Outlook Express)等がインストールされている。

【0027】遊技機1は、図3(a)に示すように、操作レバー、操作釦等の操作が行なわれる操作部1s、遊技機1の表示が行なわれる表示部1h、および該操作部1s、表示部1hが接続される遊技機制御部(本体制御部)1cを備え構成され、遊技機制御部1cにはメモリ1cmが具えられている。

【0028】メモリ1cmは不揮発性メモリー等、例えばNVRAM(Nonvolatile Random Access Memory)であり、遊技機制御プログラム(管理情報)、ゲームモード設定データ(管理情報、遊技機を制御するデータ、ゲームモードの設定情報)、売上げデータ(管理情報、売上情報)、および各種ゲームデータ(管理情報)等が格納されている。

【0029】そして、遊技機制御部1cのメモリ1cmは、WEBサーバーwに接続されて構成され、WEBサーバーwがメモリ1cmにアクセスすることにより、ゲ

ームモードの設定、売上げ情報処理、各種ゲームデータ処理、およびゲームプログラムのバージョンアップ等のシステム処理が実行されている。

【0030】ここで、遊技機制御部1cの各メモリ1cmには遊技機固有の遊技機識別ID(Identification)が付され、外部からのメモリ1cmへのアクセスに際しては、遊技機識別IDによる認証が行なわれ、設定された遊技機識別IDと入力IDが合致しなければメモリ1cmへアクセスすることは不可能な認証システムとなっている。

【0031】なお、遊技機識別IDは遊技機1の製造番号を流用するなど適宜、設定すればよい。

【0032】上記WEBサーバーwは、演算処理をするMPU(Microprocessing Unit)とメモリを集積したマイクロコンピュータで構成されている。

【0033】WEBサーバーwには、図3(b)に示すように、HTTPD(HyperText Transfer Protocol Daemon)wh、HTML(HyperText Markup Language)ファイルが格納されるHTMLフォルダwf、およびジャバ(登録商標)(Java(登録商標))、パール(登録商標)(Perl(登録商標))、ビジュアル(登録商標)(Visual(登録商標))C++等のプログラミング言語を用いて製造されるCGIプログラムファイルのためのCGI(Common Gateway Interface)プログラムフォルダwcが搭載されており、クライアントであるパソコン(p1、p2、…、k1、k2、Gp1、Gp2等)からの要求によりHTTPD(wh)を介してHTMLファイル、データ等の受け渡しが行われ、CGIプログラムファイルのプログラム(情報処理手段)が実行されている。

【0034】ここで、CGIプログラムファイルは、認証システムプログラム(認証手段)、ホームページと連係して実行される各種ゲームの売上データ集計用のプログラム、ゲームモード設定用のプログラム(データ変更手段)、各種ゲームデータ処理用のプログラム、遊技機エラー情報処理プログラム、遊技機管理情報表示プログラム(表示手段)および遊技機制御プログラムのインストール用プログラム(プログラム変更手段)等の様々なプログラムのファイルである。

【0035】さらに、WEBサーバーwには、フリーウェア、シェアウェア等のFTP(File Transfer Protocol)専用ソフトウェアwf、JPEG(Joint Photographic Experts Group)ファイル形式またはGIF(Graphics Interchange Format)ファイル形式の画像ファイルが格納される画像フォルダwg、音声ファイルが格納される音声フォルダwm、およびJavaアプレットフォルダwj等が搭載されており、FTP専用ソフトウェアwfを使用することによりCGIプログラムファイル、或いはその他のファイルのファイル転送が行われている。

【0036】図4は競馬ゲームの各種の操作を行なうた

めのホームページのトップページk p 1を示している。

【0037】競馬ゲームのトップページk p 1には、売上データを集計するためのインカムデータ集計k p 1a、ゲームモードの設定を行なうためのゲームモード設定k p 1b、各種ゲームデータの処理を行なうための各種ゲームデータk p 1cが配されている。

【0038】ここで、インカムデータ集計k p 1aをクリックすると、CGIプログラムファイルの競馬ゲームの売上データ集計用のプログラムが実行され、その結果として図5に示す競馬ゲームのインカムデータ集計のページk p 2が表示され、インカムデータ集計処理が行なわれる。

【0039】すなわち、競馬ゲームのトップページk p 1のHTMLには、CGIプログラムフォルダw cの競馬ゲームの売上データ集計用のプログラムが実行されるように、予め指定されている。

【0040】また、ゲームモード設定k p 1bをクリックすると、ハイパーリンクの機能により次ページ(図示せず)が表示され、続いてCGIプログラムフォルダw c内のゲームモード設定用のプログラムが実行され、ゲームモード設定の処理が実行される。

【0041】すなわち、競馬ゲームのトップページk p 1のHTMLには、ゲームモード設定k p 1bに次ページがリンクするように指定されており、また、ゲームモード設定用のプログラムは競馬ゲームのゲームモード設定処理のHTMLにおいて予め指定がなされている。

【0042】同様に、各種ゲームデータk p 1cをクリックすると、ハイパーリンクの機能によりリンクされる次ページ(図示せず)が表示され、続いてCGIプログラムフォルダw c内のゲームデータ処理用のプログラムが実行され、ゲームデータの取得、およびゲームデータ履歴の表示、各種ゲームモード設定内容の表示等のゲームデータ処理が実行される。

【0043】すなわち、競馬ゲームのトップページk p 1のHTMLには、各種ゲームデータk p 1cにリンクするように次ページが指定されており、また、各種ゲームデータ処理用のプログラムは競馬ゲームの各種ゲームデータ処理のHTMLにおいて予め指定がなされている。

【0044】上述の如く、上記遊技機の遠隔管理システムは、ゲームセンター内の遊技機1とゲームセンターの管理者が使用するパソコンG p 1、G p 2とはLANにて接続され(図2参照)、一方、遊技機1と遊技機1を遠隔操作する管理者が使用するパソコン(p 1、p 2、…)、携帯情報端末機k 1、携帯電話機k 2等とはネットワークを介して接続される(図1参照)ので、遊技機1の管理者は、任意の場所の上記コンピュータ端末機から遊技機1のWEBサーバーwにアクセスし、WEBサーバーwから遊技機制御部1 cのメモリ1 c mにアクセスすることにより遊技機1に対するシステム処理を行なうことができる。

【0045】次に、上述の構成の遊技機の遠隔管理システムの運用について図6のフローチャートを用いて説明する。

【0046】ここで、遊技機1の競馬ゲームのインカムデータ集計処理を行なうものとする。

【0047】(ステップ1)遊技機1の管理者は、任意のコンピュータ端末機(G p 1、G p 2、p 1、p 2、k 1、k 2、…等)を使用して、インターネットエクスプローラの画面を表示し、所望の遊技機1の競馬ゲームの処理を行なうホームページのURL(Uniform Resource Locators)を入力する。

【0048】(ステップ2)ブラウザの機能により、利用者ID、パスワード、遊技機識別IDを入力するID認証画面(図示せず)がコンピュータ端末機のディスプレイに表示される。

【0049】ここで、ID認証画面は利用者ID、パスワードの認証画面と遊技機識別IDの認証画面との2つの画面で構成してもよい。

【0050】管理者は、機密である自身の利用者ID、パスワード、および処理を行なう遊技機1の遊技機識別IDを入力する。

【0051】(ステップ3-1)まず、CGIプログラムにより利用者ID、パスワードの認証が行なわれ、登録された利用者ID、パスワードでない場合は処理は行なわれない。

【0052】(ステップ3-2)次いで、CGIプログラムにより遊技機識別IDの認証が行なわれ、登録された遊技機識別IDでない場合は処理は行なわれない。

【0053】(ステップ4)入力された利用者ID、パスワード、遊技機識別IDが登録されたものと合致する場合は、CGIプログラムにより入力された遊技機識別IDを有する遊技機1のWEBサーバーの処理を行なうホームページのトップページがディスプレイに表示される。

【0054】この場合は、競馬ゲームの操作のためのメニュー画面であるトップページk p 1(図4参照)がディスプレイに表示される。

【0055】売上げデータの集計を行なう場合は、インカムデータ集計k p 1aをクリックする。

【0056】(ステップ5)競馬ゲームの売上データ集計用プログラムが実行され、競馬ゲームのインカムデータ集計のページk p 2がディスプレイに表示される。

【0057】こうして、所望の遊技機1の競馬ゲームのインカムデータ集計処理が開始される。

【0058】なお、(ステップ4)において、競馬ゲームのゲームモードの設定を行なう場合は、ゲームモード設定k p 1bをクリックすることによりゲームモードの設定の処理が、ゲームモード設定用のプログラムが実行されることにより行なわれる。

【0059】同様に、(ステップ4)において、競馬ゲー

ムの各種ゲームデータの処理を行なう場合は、各種ゲームデータk p1cをクリックすることにより各種ゲームデータの処理が、各種ゲームデータ処理用のプログラムが実行されることにより行なわれる。

【0060】ここで、例えば、競馬ゲーム以外のゲームモードの設定の例として、スロットマシンのゲームモードの設定を例示し説明する。

【0061】まず、スロットマシンの遊技難易度の設定がある。

【0062】遊技難易度とは、当り図柄が揃う役の成立が出現する確率を、例えば易から難の6段階、すなわち設定1から設定6に分け、状況に応じて6段階のうちの何れかに設定する。

【0063】或いは、1ゲームにおいて、所定回数ボーナスゲーム(役の成立が実現したこと)を遊技した後に打ち止め(ゲームオーバー)にするというボーナスゲームの出現回数の設定がある。

【0064】ボーナスゲームの出現回数を、例えば、0～5回の何れかの回数とし、0を設定したならば打ち止めは無し、3を設定したならばボーナスゲームを3回遊技した後に打ち止め、5を設定したならばボーナスゲームを5回遊技した後に打ち止めとする等と定める。

【0065】或いは、上記以外の所定の条件の成立に応じて、遊技の進行を中断させる打ち止め条件の設定が存在する。

【0066】さらに、役の成立を達成した場合に払い出されるメダルの枚数の設定、または、その他の場合に払い出されるメダルの枚数の設定がある。

【0067】或いは、遊技演出のバリエーションを選択する遊技演出の設定がある。

【0068】例えば、レディースデイ(女性専用日)の場合には、BGMのおとなしいバリエーションに設定する、マンズデイ(男性専用日)の場合には、スピーディなBGMのバリエーションに設定する等々である。

【0069】或いは、液晶表示であるサブ表示器(図示せず)を搭載した遊技機1の場合には、サブ表示器における表示内容の切り替えの設定がある。

【0070】例えば、設定1は遊技演出や遊技情報、設定2はチャンネル1の店舗からの一般情報案内、設定3はチャンネル2の店舗からの一般情報案内、設定4はチャンネル3の店舗からの一般情報案内と定め、設定1～設定4の何れかを選択する。

【0071】ここで、表示内容のコンテンツは予め装置内に格納されている必要はなく、ネットワークを介してダウンロードすることも可能である。

【0072】次に、上記各種ゲームデータ処理の例として、スロットマシンを例示して説明する。

【0073】例えば、1営業日当りの遊技情報を収集し、経営情報とする。

【0074】1営業日における、遊技客のメダル投入枚

数、遊技客に対するメダル払い出し枚数、これらメダル投入枚数とメダル払い出し枚数との比率である出玉率の情報を取得する。

【0075】或いは、1営業日当りの大当たり発生回数を把握する、すなわち、ビッグボーナス(大当たりの役の成立)入賞回数、レギュラーボーナス(中当たりの役の成立)入賞回数、行なわれたゲームの回数等を把握する。

【0076】上述の例は、スロットマシンとして説明したが、スロットマシン以外の遊技機に適宜、適用できるものである。

【0077】ところで、その他のゲーム情報処理の例としては、例えば、発生したエラー内容情報の履歴をログファイルを利用して取得し、エラー内容情報の履歴として時系列的に記録する、またはエラー種類別に分類して記録する、そして、管理者が適宜、コンピュータ端末機のディスプレイに表示したり、検索することも可能である。

【0078】或いは、管理者が、任意の場所でコンピュータ端末機を用いて、遊技機1の各種のゲームモードの設定内容を表示し確認することも可能である。

【0079】また、管理者により管理される遊技機1の一般的な売上情報としては、例えば、1日当りの各ゲームセンターにおける各遊技機1毎、遊技機1の各種類毎、各ゲーム毎、およびゲームセンター毎のゲーム回数、遊技客の人数、および売上収入、或いは、これら各種情報の地域別、都道府県別、地方別、国別等の集計情報、或いは、これら各種情報の週毎、月毎等の集計情報等がある。

【0080】上記構成によれば、各遊技機にWEBサーバーが備えられるので、遊技機の管理者はコンピュータ端末機を使用して該WEBサーバーの処理用ホームページにアクセスすることにより、WEBサーバーから遊技機制御部に対してシステム処理が行なわれ、例えば、遊技機のゲームモードの設定、遊技機の売上げ集計、遊技機の各種ゲームデータ処理、遊技機制御プログラムのインストール、バージョンアップ、遊技機のゲームの制御プログラムのインストール、バージョンアップ、各種ゲームデータの閲覧等の様々な処理が可能となる。

【0081】また、上述の如く、コンピュータ端末機によりインターネットを介して遊技機に対するシステム処理が可能であるので、遊技機の管理者は、ノート型パソコン、携帯情報端末機、携帯電話機等を使用することにより遠隔地等の任意の場所において、遊技機に対するシステム処理が可能である。

【0082】また、各遊技機に共通のWEBサーバーを備え、WEBサーバーを介し遊技機に対するシステム処理が行なわれるので、遊技機の管理者は全ゆる遊技機に対するシステム処理が可能であり、極めて効率的な遊技機に対するシステム処理が可能となり作業コストは大き

く低減される。

【0083】また、各遊技機に共通のWEB技術が適用されることにより、既存の情報インフラが全て有効に活用できるとともに全ての遊技機のシステム処理を共通のソフトウェアにより処理できるので、システムの構築コストが極めて低廉である。

【0084】また、全ての遊技機のシステム処理を共通のソフトウェアにより処理できるので、遊技機の種々のデータを容易に様々な目的に利用でき、経営資源として活用可能である。

【0085】また、各遊技機固有の遊技機識別IDを付与し、遊技機に対するシステム処理に際して該遊技機識別IDと入力IDとの認証を行なうことにより、遊技機のシステム処理のセキュリティが向上する。

【0086】また、各遊技機固有の遊技機識別IDは、遊技機の特定に利用できるとともに、各遊技機のキーとして遊技機に対する様々なシステム処理に活用できる。

【0087】また、遊技機に対するシステム処理に際して、利用者ID、パスワードを用いる認証を行なうことにより遊技機の管理者の特定が可能であり、遊技機のシステム処理のセキュリティがさらに向上する。

【0088】従って、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムを実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムが提供できる。

【0089】なお、上述した実施例においては、遊技機にWEBサーバーが内蔵されている場合を例示したが、WEBサーバーは、必ずしも遊技機内に内蔵されている必要はなく、遊技機と対応づけられているならば別体装置であってもよい。この場合には、WEBサーバーと遊技機との通信は、LANシステムのネットワークである必要はなく、独自で取り決めたプロトコルを使用してもよい。

【0090】また、上述した実施例においては、遊技機を例示しているが、その他の類似の機器に本発明に関わる遊技機および遊技機ネットワークシステムを有効に適用し得ることは言うまでもない。

【0091】

【発明の効果】以上、詳述した如く、本発明に関わる遊技機によれば、遊技機にWEBサーバーが備わり本体制御部のメモリに接続されるので、遊技機の管理者はコンピュータ端末機を使用して該WEBサーバーにアクセスすることにより、遊技機のゲームモードの設定、売上げ情報の処理、各種ゲームデータの処理、プログラムのバージョンアップ等の様々な処理が可能となる。

【0092】また、コンピュータ端末機を使用しインターネットを介して遊技機に対するシステム処理が可能で

あるので、遠隔地等の任意の場所においても遊技機に対するシステム処理が可能である。

【0093】また、各遊技機は共通のWEBサーバーを備え、WEBサーバーを介し遊技機に対するシステム処理が可能であるので、極めて効率的な遊技機に対するシステム処理が可能となり作業コストは大きく低減される。

【0094】また、コンピュータ端末機から該WEBサーバーを用いて各遊技機にアクセスできるので、既存の情報インフラが全て有効に活用でき、また、全ての遊技機に対するシステム処理を共通のソフトウェアにより処理できるので、システムの構築コストが極めて低廉である。

【0095】また、遊技機に対するシステム処理に際し、所定の認証手段により特定の処理者に限定すれば、遊技機のシステム処理のセキュリティが向上する。

【0096】また、遊技機に対するシステム処理に際して、各遊技機に固有の遊技機識別IDにより入力IDとの認証を行なえば、遊技機のシステム処理のセキュリティが向上する。

【0097】従って、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムを実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムを提供できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例のハードウェアの概略構成を示す図。

【図2】本発明の実施例のゲームセンター内のハードウェアの概略構成を示す図。

【図3】(a)および(b)は本発明の実施例の遊技機の機能ブロック図および遊技機に備わるWEBサーバーの構成を概念的に示す図。

【図4】本発明の実施例の遊技機の競馬ゲームの処理を行なうホームページのトップページを示す図。

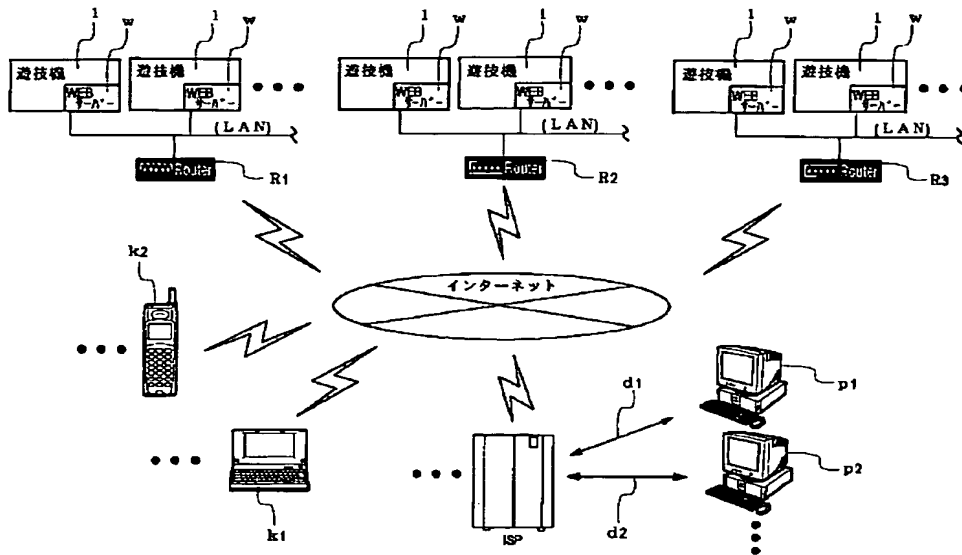
【図5】本発明の実施例の遊技機の競馬ゲームのインカムデータ集計の処理を行なうページを示す図。

【図6】本発明の実施例の管理情報処理の流れを示すフローチャート。

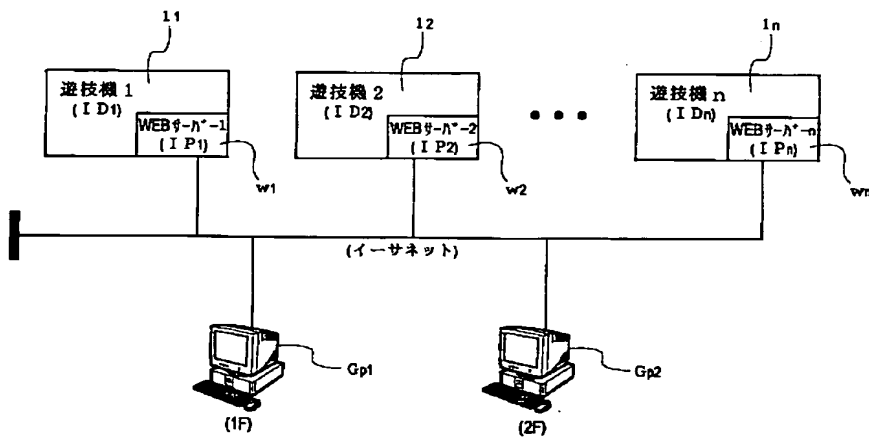
【符号の説明】

1…遊技機、
1c…遊技機制御部(本体制御部)、
1cm…メモリ、
k1…携帯情報端末機(コンピュータ端末機)、
k2…携帯電話機(コンピュータ端末機)、
p1、p2、Gp1、Gp2…パソコン(コンピュータ端末機)、
w…WEBサーバー。

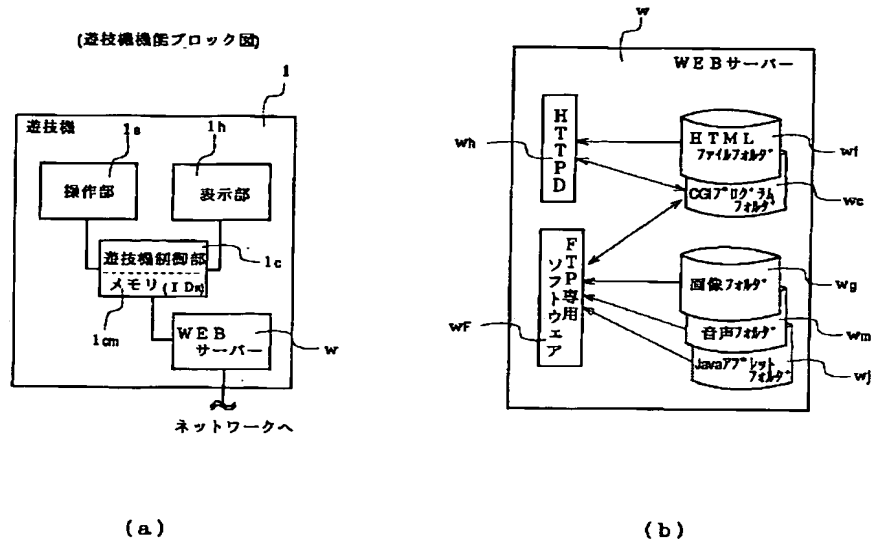
【図1】



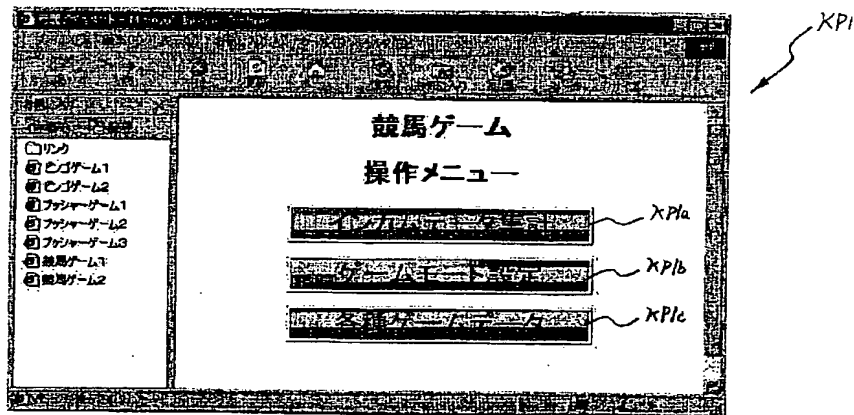
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

競馬ゲーム

XP2

DATE	IN	OUT	H/G	%
TODAY	47144	44143	3001.	94
08/08	42080	37385	4685	88
08/07	48519	48254	2265	93
08/06	38879	33556	3313	91
08/05	32938	28323	3613	89
08/04	18331	16484	1647.	90
08/03	26433	22837	3596	86

【図6】

